SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales



El primer y último editorial de la versión web del SPAC.

Hoy es Navidad, me he levantado tarde después de la larga noche de ayer y me iré enseguida a seguir celebrando estas fechas con el resto de mi familia.
Fuera ha helado, la niebla ha borrado el perfil del monte y me impide ver el sol, la luz me llega a los ojos desde la pantalla de mi monitor, estoy escribiendo el primer editorial de esta nueva andadura del SPAC.

Muchos nervios, muchas pruebas, muchas vueltas a empezar y un poco de miedo cuando ayer después de la cena, Presi lanzó su definitiva publicación. Nos dieron las tantas y al final yo me olvidé del webring y también de este editorial, que es imprescindible para la versión PDF del SPAC; creo que de ahora en adelante todos vais a ser un poco más conscientes de que realmente soy "un despiste con patas".

El nuevo SPAC es un webzine abierto; a las colaboraciones, a las críticas y a las modificaciones, tal vez por eso no me parece desacertado su nombre "SPAC 2.0" porque seguramente en los próximos meses se irán perfilando cambios y el webzine se irá modelando poco a poco para volverse más práctico, más accesible y ójala más interesante para sus lectores.

Este primer editorial va salir publicado en ambos formatos del SPAC, el webzine, y el PDF; en adelante sólo saldrá en el formato PDF dado que el webzine no va a tener periocidad sino que va a ser de publicación continuada.
-Y nada más, aquí está gracias al empeño de unos pocos, a la colaboración de algunos más y al deseo de todos.
-¡Feliz Segunda Època! ¡Feliz SPAC 2.0!

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

nº 53

Especial RetroMadrid

Marzo 2008

Índice

Géneros de Aventuras

Temáticas recurrentes en la aventura conversacional





Cuando comencé a crear mi blog aventurero, decidí que la mejor forma de hacerlo era comenzando por revisar los principales temas que se visitan en la creación de aventuras conversacionales. Mi intención era repasar mi escazos conocimientos *(soy mejor autor que jugador)* y de paso formarme una lista de títulos para futuras lecturas y comentarios.

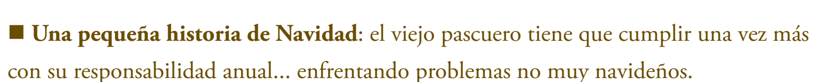
Ante ustedes, les presenta la recopilación de los artículos publicados en la serie, para su disfrute y mejor conocimiento de la aventura conversacional.

Quiero aclarar que las aventuras seleccionadas como "ejemplos de género" fueron elegidas con las luces del autor, que de antemano afirmo no son muchas. Por supuesto, están invitados a hacer sus propios comentarios y su propia selección...

Humor

De todas las cosas que nos distinguen como seres humanos, una de las más destacables y fascinantes es el humor. Mecanismo de escape frente a la adversidad, lo cierto es que el humor nos salva y, como decimos en Chile, el humor salva *(o sea, "resulta asaz conveniente y beneficioso en grande forma", para la audiencia más formal).*

Las aventuras conversacionales no están ausentes del humor, ya sea como temática principal o como recurso narrativo. Muchos autores de ficción interactiva han sabido utilizar el humor en sus creaciones, para disfrute de toda la afición. En particular, puedo recomendar:



■ **Una pequeña historia de Navidad**: el viejo pascuero tiene que cumplir una vez más con su responsabilidad anual... enfrentando problemas no muy navideños.
■ **La Llamada de Cthulhu**: cuando Cthulhu llama, aunque sea para pedir una pizza, no puedes dejar de acudir.
■ **Pitufos Crisis**: 100 Pitufos y una - sola - Pitufina. Saquen sus conclusiones... *(sí, ésas).*
■ **Resaca**: te pasaste de tragos, es tarde y quieres entrar a casa; sin que ella, que tiene el oído fi-ní-si-mo, se entere, o si no...

■ En mi caso particular, mis dos últimos trabajos, **Goteras** y **Macetas**, tienen un protagonista/narrador con una visión *(hmmm)* un tanto especial de todo cuanto le rodea y le sucede...

Fantasía

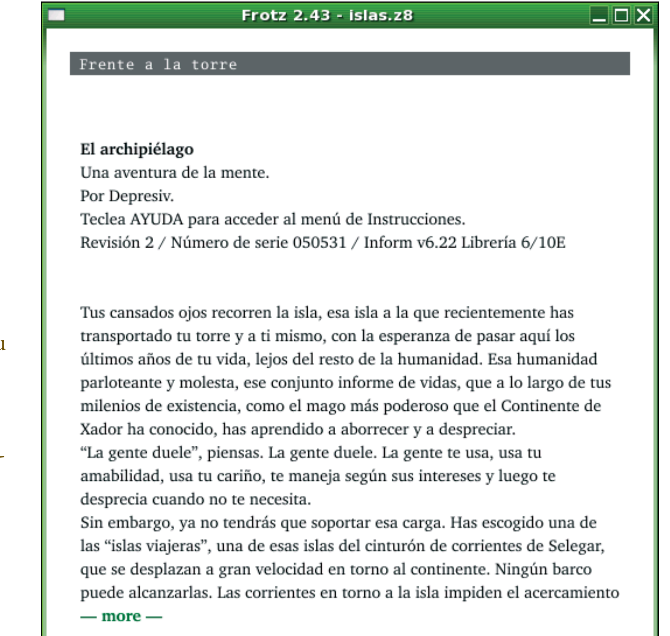
Ya desde la **Aventura Original**, el relato fantástico ha sido visitado una y otra vez por los autores de aventuras, tanto por su popularidad como por la libertad creativa que ofrece.

En el caso de las aventuras de fantasía en español, existen muchos y muy buenos ejemplos. De entre los más recientes puedo recomendar:

■ **Akbarr**: un clásico de fantasía con campesinos, magos, enanos malas pulgas y muchas peripecias.
■ **El Archipiélago**: eres uno de los magos más poderosos de la legendaria tierra de Xador, dueño de una de las Islas Viajeras. ¿Por qué no aprovechas el terreno fértil frente a tu torre para construir un jardín mágico en el que pasear?
■ **Las Aventuras de Rudolphine Rur**: ayuda al duende Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano.
■ **El trono de Inglaterra**: El Rey Uther, terror de los Sajones, os manda llamar a ti, Ulfius, uno de los más aguerridos caballeros del Rey, para realizar una importante misión... Una misión que cambiará la forma de entender tu vida.

■ De mi cosecha personal, **El Protector** es una aventura fantástica, con algunos elementos de ciencia-ficción.

Hay muchas otras aventuras, por cierto, inspiradas en los trabajos de **Tolkien**, que dejo para una revisión posterior.



Misterio

Generalmente asociada a literatura policíaca, la narrativa de misterio tiene como atractivo fundamental el planteo de un enigma o situaciones no del todo claras en general, las que son resueltas por el narrador *(usualmente el protagonista, un detective que debe resolver un caso)*, usando los famosos “giros de tuerca” que sorprenden gratamente al lector. El método deductivo, mezcla de capacidad de observación, ingenio, lógica y sentido común, suele ser el motor central de la narración.

Todas estas características hacen que este tipo de narrativa se preste particularmente para la creación de aventuras en las que el lector o jugador toman el rol de detective. Existen muchos ejemplos en español; de creación reciente, recomiendo:

■ **Los Extraordinarios Casos del Dr Van Halen**: una estupenda serie de 5 aventuras, más una parodia, hechas para emulador de Spectrum. Un experto en lo para normal se enfrenta a desafíos más allá de este mundo.





Géneros de Aventuras

Temáticas recurrentes en la aventura conversacional



■ **El extraño caso de Randolph Dwight**: una aventura corta de misterio, con un componente literario importante.
■ **A lo lejos un faro**: encarnas a un veterano marinero que naufraga a los pies de un olvidado faro... Romance, misterio, peligro, y sucesos inexplicables.
■ **El día del Umami**: en esta pequeña aventura eres Joseph Perez, el aprendiz y ayudante de **Lupin IV**, el auto denominado "Mejor y más grande ladrón de todos los tiempos". Tras varios robos por el sur de Francia llegáis a Burdeos por el encargo de un traficante de arte.

■ De mi cosecha personal, **La Mansión** es una aventura breve de misterio, con algunos elementos de ciencia-ficción. Casualmente, fue mi primera aventura y la más clásica: muchos puzzles y elementos narrativos moderados.

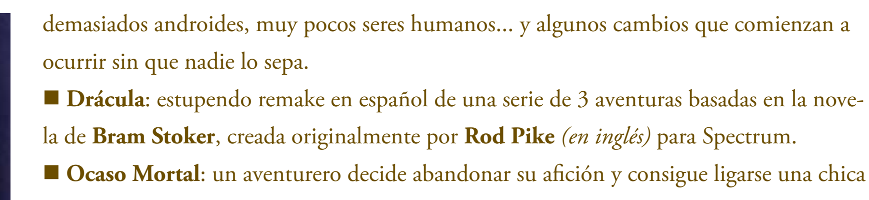
Terror



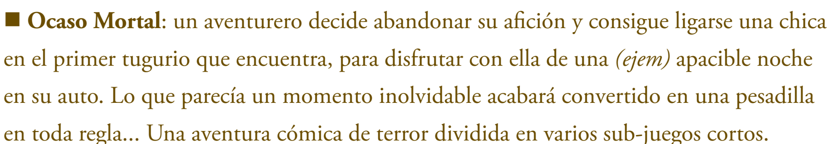
Si bien el relato de terror se ha desarrollado ampliamente en la literatura, en el caso de los relatos interactivos debemos agregar precisamente el componente dinámico de la narrativa interactiva: no es fácil sostener el suspenso, especialmente cuando el jugador *(inevitablemente)* comienza a recorrer una y otra vez las mismas localidades. Mantener el interés, la atención y , por sobre todo, el miedo, no resulta fácil.

En el caso de la aventura, hay [muchos ejemplos disponibles para mirar. De la reciente producción aventurera en español, se destacan:

■ **El Edificio 25**: una aventura de terror y ciencia-ficción, ambientada en un futuro con demasiados androides, muy pocos seres humanos... y algunos cambios que comienzan a ocurrir sin que nadie lo sepa.



■ **Drácula**: estupendo remake en español de una serie de 3 aventuras basadas en la novela de **Bram Stoker**, creada originalmente por **Rod Pike** *(en inglés)* para Spectrum.



■ **Ocaso Mortal**: un aventurero decide abandonar su afición y consigue ligarse una chica en el primer tugurio que encuentra, para disfrutar con ella de una *(ejem)* apacible noche en su auto. Lo que parecía un momento inolvidable acabará convertido en una pesadilla en toda regla... Una aventura cómica de terror dividida en varios sub-juegos cortos.



Hay muchas más, verdaderos clásicos, basadas en el denominado terror gótico de **H.P. Lovecraft**, pero dejaremos esas aventuras para una revisión posterior.

SPAC
Sociedad de Preservación de Aventuras Conversacionales

Vida Real

La verdad, es este un tipo de literatura *(y de aventura)* bastante especial, pues nos permite mirarnos con un poco más de detenimiento y ver que nuestros problemas, el día a día-, son muchos menos terribles o apasionantes de lo que pensamos y que, con un poco de perspectiva, podemos reírnos de todo ello y, como decíamos en Chile, "tomarnos la vida con un poco de Andina": livianamente y sin tanta ansiedad.

Hay varios ejemplos de [aventuras costumbristas donde, inevitablemente, se visita también no poco el humor. Puedo recomendar:

■ **La Aventura Rural**: la "apacible" vida del campo, en unas cuantas viñetas graciosas. Ojo con los animales, son algo más que paisaje.
■ **El gorrón del tren**: andar en tren gratis puede no ser tan fácil, después de todo.
■ **Resaca**: ya citada más arriba, pero imperdible. Entrar a casa, pasado de tragos, con una mujer de oído finísimo... menudo problema.
■ **Aluzine**: especial para estudiantes de ingeniería y trasnochados afines o "porqué no es bueno mezclar la falta de sueño con matemáticas avanzadas".
■ **B1**: intentar pasar un examen de manejo, todo un clásico.
■ **Niño Malo**: especial para padres; eres un niño que está castigado sin salir, encerrado en el piso superior de tu casa, vigilado por la perversa niñera. Tu misión es, claro, salir de la casa.

Para Concluir

Dejo pendiente el tema de la ciencia ficción, con no pocos ejemplos en español, aunque la mayoría muy recientes. Asimismo, exploraré en un artículo posterior los subgéneros *(de autor o de tema específico)* que se dan dentro de estas grandes temáticas reseñadas.

● **Todos los relatos interactivos se pueden descargar y jugar a través del CAAD.** *(www.wikicaad.net)*



Incanus
es autor de relatos interactivos

Tres herramientas que deberíamos tener

y no tenemos

Si queremos que más gente de fuera del mundillo se anime a crear y jugar aventuras, es esencial disponer de buenas herramientas que les faciliten la tarea y se ajusten a sus requisitos. ¿Cuáles son las aplicaciones que más podrían ayudar a popularizar las aventuras de texto, manteniéndonos dentro de lo factible a corto-medio plazo?

Un año más, el mundo de la aventura en español sigue en pie. El ritmo anual de producción de aventuras se mantiene y se han celebrado tres comps. Tenemos nuevas herramientas de creación de aventuras, como **I7** y **Kenshira**. Además, el **CAAD** está más presente que nunca en internet, con la creación de la **WikiCAAD** *(www.wiki.caad.es)* y el florecimiento de los **blogs** *(www.caad.es/wp)*; y **SPAC** *(www.spac.caad.es)* termina el año renovándose y con energías frescas.

Creo, por lo tanto, que el balance de este año *(2007)* se puede considerar enormemente positivo, más que el de los años anteriores... pero, a pesar de todo, no basta. Porque lo cierto es que, si bien se han hecho muchísimas cosas, seguimos siendo más o menos los mismos de siempre. Los novatos llegan con cuentagotas, y muchos de ellos no encuentran suficiente aliciente en nuestra comunidad como para quedarse y contribuir. Si uno cuenta cuántos somos, casi parece un milagro que podamos mantener wikis, blogs, comps, foros, canales, premios y fanzines, y hasta producir alguna que otra aventura.

Lo cierto es que mantenemos todo eso porque contamos con algunas personas que valen su peso en oro, y que parecen poder atender a múltiples cosas a la vez cual hidras de múltiples cabezas. Y esa situación, aunque esté bien a corto plazo, resulta un tanto inquietante si uno piensa en el futuro. **¿Qué pasaría si dos o tres personas de las más activas abandonaran la comunidad?** ¿Podríamos seguir sacándolo todo adelante, o habría que empezar a echar el cierre a alguno de nuestros medios de comunicación y difusión, y aceptar el comienzo de una decadencia tal vez irreversible? Yo personalmente creo que esa decadencia no está próxima, y al **CAAD** todavía le queda cuerda para rato. Sin embargo, eso no quiere decir que debamos confiarnos y descuidarlo; porque mientras nuestra comunidad siga siendo pequeña, el riesgo de que se diluya siempre estará ahí. Así pues, debería ser un objetivo prioritario para el **CAAD** el captar más gente, hacer que la comunidad crezca y se haga más fuerte. Y en este objetivo, por desgracia, la evolución de estos dos últimos años no es para tirar cohetes. Ganamos la suficiente gente para ir sobreviviendo, cubrir ausencias y mantener el ritmo, pero poca más.

Habrá quien piense que esta dificultad para que el **CAAD** crezca se debe a la poca adecuación de las aventuras de texto a los gustos del ciudadano del siglo XXI. Ante esto no puedo sino discrepar: si bien es obvio que las aventuras nunca podrán ser un fenómeno de masas o "mainstream"; en un mundo donde hay miles de personas que leen libros, que juegan a refritos de arcades de los 80 en las pantallas de sus móviles, o que compran cosas como "**Hotel Dusk**", no veo por qué la aventura de texto no iba a tener su nicho.

Yo siempre he opinado que el verdadero motivo por el que el **CAAD** no crece lo que debería es más bien la infraestructura, es decir, las herramientas de que disponemos. Hace



un par de semanas entraba el enésimo usuario desencantado en el foro, preguntando si había alguna herramienta nueva y sencilla para la creación de aventuras, y afirmando incluso que en caso contrario se pondría a programar directamente en java o javascript. Leyendo declaraciones como ésa, es difícil no pensar que tenemos un problema de falta de herramientas y que estamos perdiendo potenciales usuarios por ello. Otro dato apuntando a lo mismo aparecía hace meses en los newsgroups de la aventura inglesa. **Se anunciaba la muerte de la comunidad aventurera alemana**, y como presunta causa se apuntaba a la aparición de Inform 7 en el panorama inglés. Reconstrucción forense de los hechos: los creadores alemanes habían probado y preferido la nueva herramienta y, al no estar disponible en su lengua, habían pasado a crear aventuras en inglés.

Y es que, en algo tan complejo como la creación de aventuras, el disponer de una herramienta adecuada a las necesidades de cada tipo de usuario es fundamental, y el elenco disponible en español es, por el momento, francamente limitado. Hasta hace un año, la elección estaba entre **Superglús** e **InformATE**. El primero se basa en un modelo de programación de bajo nivel traído directamente de los años 70-80, que puede estar bien para quien esté familiarizado con los sistemas de esas épocas; pero difícilmente puede satisfacer a un programador del siglo XXI. El segundo se basa en programación orientada a objetos, un modelo más moderno y más adecuado a las aventuras; pero a estas alturas de la década de los ceros ya empieza a adquirir también un tinte añejo.

En un mundo en el que en las empresas se programan aplicaciones basándose en frameworks, uniendo componentes entre sí, aprovechando arquitecturas preconcebidas con patrones de diseño que dan lo más difícil hecho, haciendo en suma mucha configuración *(en XML y apoyándose en herramientas específicas)* y poca programación; ya empieza a parecer anacrónico el necesitar escribir cientos o miles de líneas de código para hacer algo tan uniforme y estandarizable como una aventura de complejidad normal. En la comunidad inglesa se han dado cuenta y han aparecido con una solución bajo el brazo: Inform 7, con un nuevo paradigma basado en reglas y haciendo énfasis en el uso de un **IDE**. Es una solución que puede gustar o no, que tiene sus ventajas y sus inconvenientes; pero es una solución del siglo XXI, y a mucha gente de la comunidad inglesa le parece magnífica. ¿A cuánta gente de la comunidad hispana le parece magnífica la herramienta que usa, y cuánta la considera simplemente la menos mala de entre las que hay?

Creo que, si consiguiésemos poner a funcionar una serie de herramientas modernas y dinámicas -no sólo para la creación de aventuras, sino también para otros aspectos, como su descarga y ejecución- lograríamos ilusionar a muchos de los novatos que hoy no se entusiasman, y hacer que la comunidad creciese. Claro que, obviamente, las herramientas no se crean solas, y ése es el problema: probablemente seamos tan pocos porque no tenemos herramientas atractivas; pero también es cierto que no tenemos herramientas atractivas porque somos pocos para crearlas. Pero, abstrayéndome de este "pequeño" detalle, voy a proponer una lista de las tres principales herramientas que no tenemos y que deberíamos tener. Creo que todas ellas podrían contribuir a ilusionar a los novatos y hacernos crecer, y que además son cosas alcanzables, que se podrían crear incluso con los escasos recursos de que disponemos.



Tres herramientas que deberíamos tener

Lista de herramientas que deberíamos tener



3. Inform 7 totalmente en español

La versión 7 de Inform supone un cambio de paradigma con respecto a las anteriores, y proporciona una posible solución al problema de los que quieren crear aventuras pero son alérgicos a los lenguajes de programación. Gracias a los esfuerzos de un grupo de CAADeros, Inform 7 ya se puede utilizar para crear aventuras en español. Sin embargo, y por desgracia, el lenguaje natural que se usa para escribirlas es, por el momento, una mezcla de palabras españolas e inglesas... con lo cual de "natural" tiene poco, perdiéndose una de las principales ventajas del Inform 7 original. Si se consiguiera que el IDE de Inform 7 aceptara entradas totalmente en español, tendríamos una herramienta capaz de atraer a mucha gente que hoy no se anima a crear aventuras.

2. Herramienta gráfica de creación de aventuras

Basta hojear los foros, listas y fanzines de los últimos años para comprobar que ésta es una de las grandes demandas sin oferta de la comunidad. A mucha gente le gustaría disponer de una herramienta donde se pudiese dibujar un esquema de un mapa, con sus distintos objetos, y generar una aventura a partir de él. **Visual Sintac** lo hacía; pero cayó en los abismos del olvido. El **AGE** vendrá con una herramienta así, pero mejor aún sería tener una capaz de trabajar con cualquier lenguaje, sin estar ligada a un sistema de creación determinado. Algo así también serviría para atraer a más gente al mundillo.

1. Programa organizador (front-end) para la descarga y ejecución de aventuras

Es algo que se ha propuesto en el foro *(www.caad.es/foro)*, incluso más de una vez; pero nunca ha pasado de ahí, y creo que se le debería prestar más atención. En mi opinión, si se hiciera realmente bien sería tal vez la herramienta que más capacidad de atraer gente tendría. En esta internet gargantuesca en la que siempre tenemos un millón de alternativas de ocio esperándonos en cada esquina, pretender que un usuario se descargue un zip, lo descomprima, se lea un documento, baje otro programa *(intérprete)* y lea también su correspondiente documento para jugar una aventura es simplemente pretender demasiado. En la comunidad inglesa parece que se han dado cuenta y han sacado **IFDB** *(www.ifdb.tads.org)*, donde se puede jugar a gran cantidad de aventuras con un click. Sin embargo, un programa que sacara una lista de aventuras y permitiese ver información, jugarlas y bajarlas sería todavía mejor; y técnicamente parece menos difícil de crear que el resto de herramientas deseadas de esta lista.

Creo que sería un gran avance para la comunidad que en el año 2008 viésemos bien implementada alguna de estas herramientas (y si es más de una, mejor). Que así sea.

Al-Khwarizmi
es el desarrollador del párser AGE



Servidor del CAAD

Consideraciones a tener en cuenta sobre los gastos de hosting

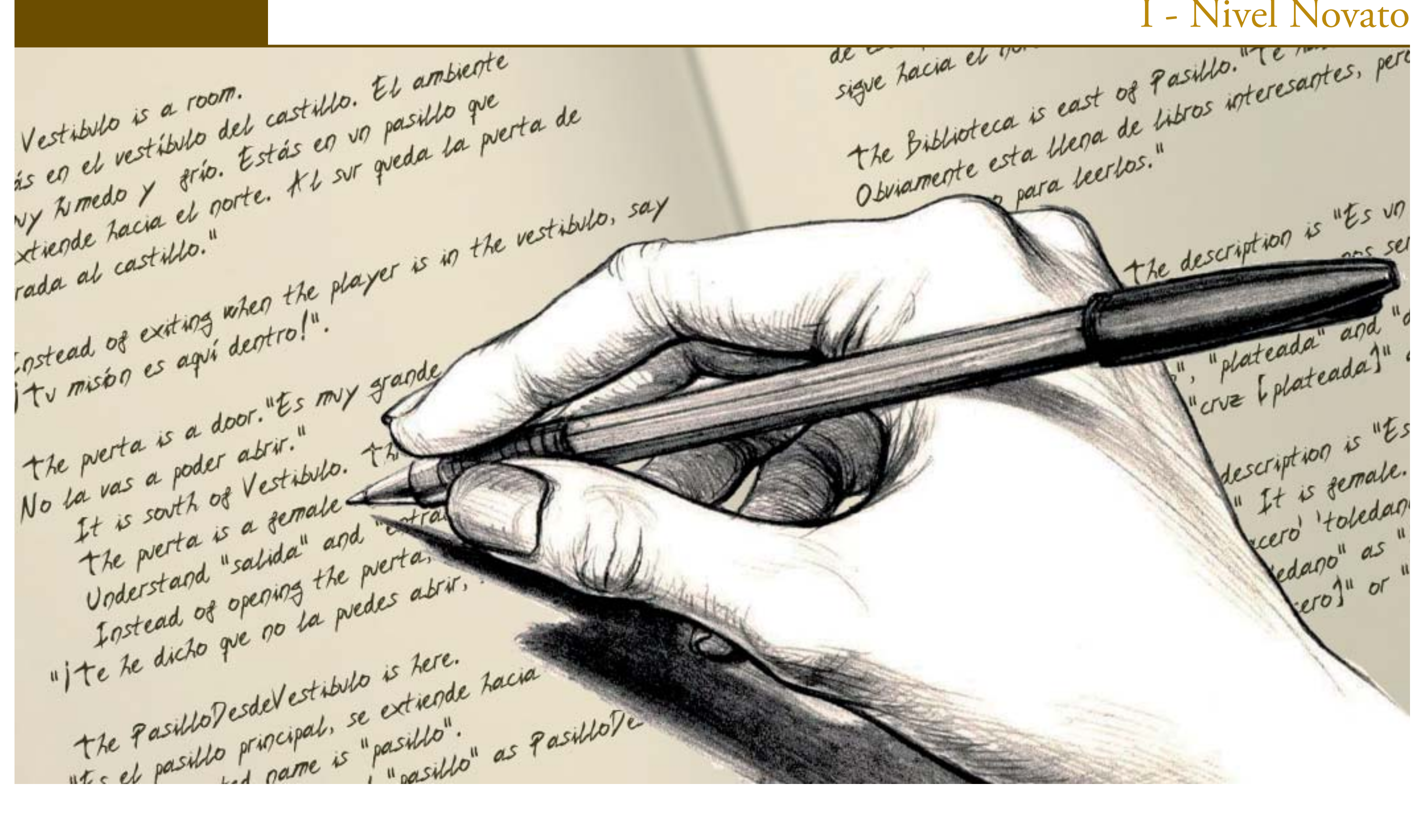
Hola, quería hacer un ingreso a esta cuenta.
Deme...
¿Desea que figure algún concepto?
Sí
SERVIDOR DEL CÅÅD
Tome, aquí tiene el recibo.
es una secta...

Pago anual del hosting del CAAD

El espacio del CAAD tiene ciertos gastos de mantenimiento que no se cubren por sí solos al no valerse el sitio de banners publicitarios. Anualmente se realiza una colecta voluntaria

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



Manos a la obra. **¿Primera vez que te acercas a Inform?** El objetivo de este cursillo es que desde el primer momento se produzcan resultados tangibles, sin perderse en explicaciones preliminares, aunque después nos diluyamos en explicaciones posteriores (este cursillo está basado en uno similar ideado por **Zak** para InformATE). Lo primero es lograr algo que funcione, después se explicará cómo funciona. Prepara algo de café y un clima favorable a la asimilación….

Ingredientes

Es altamente recomendable que sigas todos los pasos sobre un ordenador real, sobre la práctica. Comencemos:

1 - Necesitarás:

■ **Inform 7**

Descarga el instalador de la versión de Inform 7 soportada por INFSP.
Puedes elegir entre las versiones Mac, Windows y Linux (Fedora, Ubuntu y un par más).

■ **Librería Base y extensión I7**

Incluye:

- Librerías INFSP, que es la base de idioma usada en el parser.
- Extensión Spanish Localization (SL), que permite a I7 entender español.
- Hacked files, necesarios.
- Otras extensiones útiles, traducidas.
- Documentación. |

Para todo ello, consulta la página de INFSP *(www.caad.es/informate/infsp/i7_index.htm)*



2 - ¿Ya tienes el instalador de I7?

Ejecútalo para instalar Inform 7 en tu disco duro. Si ya tienes una versión de I7 previamente instalada, no hay problema, instala arriba.
Fíjate que, además de instalarse en el directorio destino; I7 mete información crucial en "Mis documentos", donde se alojarán los proyectos (aventuras) y extensiones que no vienen por defecto.

3 - Con el pack INFSP vamos a hacer queI7 hable español.

● Descomprime el pack en un archivo temporal.
● Pega los archivos INFSP (directorio "\libreria INFSP" de este paquete): Spanish.h, SpanishG.h, INFSPR.h y Selector.h; en el directorio

```
\Inform 7\Library\Natural
```

de tu instalación de I7. Allí residen los archivos del parser y definiciones del lenguaje.

● Sobrescribe los archivos Main.i6, Actions.i6, Printing.i6, Relations.i6, Tables.i6, Time.i6, y Verbs.i6 que residen en

```
Inform7\Extensions\Reserved\
```

de tu instalación I7; y en su lugar usa los archivos hackeados del directorio '\Hacks' del paquete INFSP.
No te olvides hacer backup (copia de seguridad) de los originales.

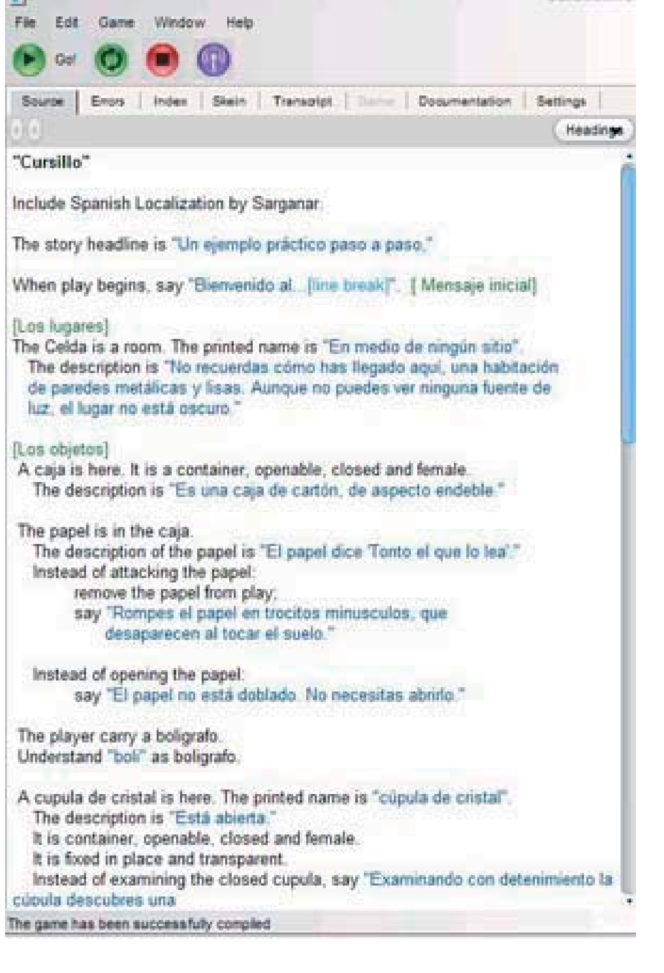


4 - Arranca I7.

Ahora debes instalar la extensión "Spanish Localization". Desde el IDE, haz File>> Install Extension y elije 'Spanish Localization' del directorio '\Extensiones\' del paquete INFSP. Esto es imprescindible, pues este fichero por sí sólo es la localización al español de I7. Para todas las aventuras que hagas en español, será necesario que incluyas la 'Spanish Localization' (SL) en el código. Sino, I7 compila para inglés.

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



Manos a la obra

Un ejemplo simple para empezar

Nuestra labor inicial (somos autores) es crear un mundo lleno de lugares y objetos y colocar al jugador en él. A partir de ahí, el jugador es libre de intentar lo que se le ocurra con esos objetos, y nuestro programa debe ser capaz de dar una respuesta adecuada a cada cosa que le apetezca escribir al jugador. ¿A todas? Bueno, je je, a muchas de ellas.
Esto es mucho trabajo, pero por suerte Inform 7 (I7) realiza gran parte del mismo. Vamos a empezar directamente con un ejemplo. Nuestro mundo inicial constará de un solo lugar en el cual hay tan solo tres objetos: una caja cerrada (que tiene dentro un papel) y un bolígrafo (inicialmente en posesión del jugador).
La primera versión del juego se va a limitar a crear estos objetos y ponerlos en el lugar adecuado (es decir, el papel dentro de la caja, el bolígrafo "dentro" del jugador, y todo ello dentro de la habitación).
Arranca I7, y verás la ventana de bienvenida **Welcome to I7** que te preguntara qué quieres hacer (la pantalla inicial puede variar según la versión de I7 que hayas instalado):

Selecciona "**Start new Project**", elije el lugar (directorio) donde I7 guardará el proyecto, el nombre y autor. Con esa información, I7 creará una carpeta de nombre "Mi proyecto. inform" y meterá allí toda la información interna del juego. En posteriores sesiones, puedes cargar ese proyecto con **File>>Open Project....**
Para obtener una visión general de I7 y su IDE *(entorno de tabajo)*, puedes consultar el artículo "Un acercamiento a Inform 7" *(en www.spac.caad.es)*
Copia lo siguiente en la pestaña Source:

```
"Cursillo" by Sarganar

Include Spanish Localization by Sarganar.

The story headline is "Un ejemplo práctico paso a paso,"

When play begins, say "Bienvenido al...[line break]".  [
Mensaje inicial]

[Los lugares]
The Celda is a room. The printed name is "En medio de
ningún sitio".
   The description is "No recuerdas cómo has llegado
aquí, una habitación
   de paredes metálicas y lisas. Aunque no puedes ver
ninguna fuente de
   luz, el lugar no está oscuro."
```




```
[Los objetos]
 A caja is here. It is a container, openable, closed and
female.

 The papel is in the caja.

 The player carry a boligrafo.
 Understand “boli” as boligrafo.
```

Vamos, compílalo con **Go!** *(F5).*

¿Ningún problema? Bien! Fíjate en la pestaña **Game**. En ella podemos leer cosas que habíamos escrito en Source, como por ejemplo “En medio de ningún sitio”, que aparece en la barra de título, o la descripción del lugar, que empieza con “No recuerdas cómo has llegado...”

```
Bienvenido al...

Cursillo
Un ejemplo práctico paso a paso, escrita por Sarganar
Release 1 / Serial number 080122 / Inform 7 build 5J39
(I6/v6.31 lib 6/11N) SD

En medio de ningún sitio
No recuerdas cómo has llegado aquí, una habitación de
paredes metálicas y lisas. Aunque no puedes ver ninguna
fuente de luz, el lugar no está oscuro.

Puedes ver una caja (cerrada).

>
```

Una forma un poco inusual de programar, ¿no crees? Así es como se describe el modelo de mundo de tu juego, con frases en un inglés simplón que el parser de I7 ‘traducirá’ a código máquina. La versatilidad ‘lingüística’ es más bien limitadilla, pero una vez que aprendas a programar la cosa va rápido como rata por tirante. También debes saber que existe Inform 6, donde la programación es la típica programación de objetos de todos los días. Ok, veamos cómo empieza nuestro código:

```
[Los lugares]
The Celda is a room. The printed name is "En medio de ningún sitio
  The description is "No recuerdas cómo has llegado aquí, una habi
  de paredes metálicas y lisas. Aunque no puedes ver ninguna fuen
  luz, el lugar no está oscuro."
```

```
“Cursillo” by Sarganar
Include Spanish Localization by Sarganar.

The story headline is “Un ejemplo práctico paso a paso,”
When play begins, say “Bienvenido al...[line break]”.  [
Mensaje inicial]
```

```
"Cursillo"
Include Spanish Localization by Sarganar
The story headline is "Un ejemplo práctico paso a paso."
When play begins, say "Bienvenido al...[line break]". [ Mensaje in
```

La primer línea describe el nombre del juego y su autor. Siempre debes incluirla. Es parte de los *Headings* de I7, por lo que la siguiente línea debe estar en blanco. Opcionalmente puedes no incluir el autor:

```
"Cursillo"
```

Por lo que no se mencionará al autor en el inicio del juego.

La segunda línea le indica a I7 que 'incluya una extensión llamada **"Spanish Localization" (SL)** cuyo autor es **Sarganar**'. Las extensiones son librerías extras que amplían las funcionalidades de I7. En este caso, **con la SL, I7 puede hablar y entender español.**
The story headline is…. describe la sinopsis del juego, una costumbre popular en ficción interactiva. Es parte de los datos bibliográficos e I7 también la mostrará en la pantalla inicial.

When play begins,... es una regla (rule) muy usada (junto con **When play ends**,) para hacer cosas apenas inicia el juego. Generalmente se utiliza para mostrar algún texto introductorio, como en este caso. Ya veremos más sobre rules y phrases.
Sin embargo aparecen más cosas que no habíamos puesto en nuestras descripciones. Por ejemplo, la frase "Puedes ver una caja (cerrada)". En nuestro programa no aparece esa frase, ¿quién la ha escrito?
La respuesta es "La librería". La librería es algo que se añade a tu programa para completar todo lo que tú no has programado. De hecho, en nuestro juego nos hemos limitado a poner una caja allí, pero no hemos "explicado" a inform qué ha de ocurrir si el jugador intenta abrir la caja, o si intenta darle una patada. ¿Qué pasaría si el jugador intentara esas cosas? Veámoslo:

```
>abre caja
Abres la caja, descubriendo un papel.

>patea la caja
La violencia no es la solución.
```

¡Sorprendente! Aparecen más frases que no habíamos escrito nosotros (aunque sí que le habíamos dicho a Inform que pusiera el papel dentro de la caja). Sigamos experimentando:

```
>INVENTARIO
Llevas:
  un boligrafo

>EXAMINA CAJA
En la caja ves un papel.

>PON BOLIGRAFO EN LA CAJA
```




```
Metes el boligrafo dentro de la caja.

>EXAMINA CAJA
En la caja ves un boligrafo y un papel.

>CIERRA CAJA
Cierras la caja.

>EXAMINA CAJA
No puedes ver lo que hay dentro de la caja porque está
cerrada.

>MIRA DEBAJO DE LA CAJA
No ves nada interesante.

>SACUDE CAJA
No la tienes.

>COGELA
Cogida.

>SACUDELA
Te sientes ridículo agitando la caja.

>COGE PAPEL
No veo eso que dices.

>ABRE CAJA
Abres la caja, descubriendo un boligrafo y un papel.

>COGE PAPEL
Cogido.

>COGE BOLI
Cogido.

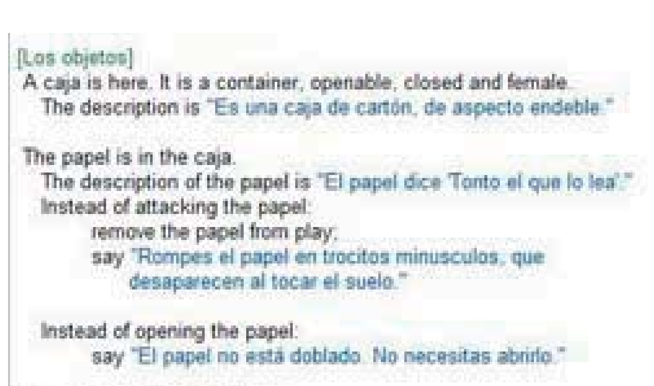
>EXAMINA CAJA
La caja está vacía.

>METE EL PAPEL DENTRO DEL BOLIGRAFO
No se pueden meter cosas dentro del boligrafo.

>METE EL PAPEL DENTRO DE LA CAJA
Metes el papel dentro de la caja.
```

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato



¿Has visto qué complejidad y variedad de situaciones hemos logrado sin necesidad de programar nada? La librería sabe qué hacer ante ciertas acciones del jugador. De hecho conoce una increíble variedad de verbos y tiene una respuesta adecuada para cada uno, aunque la respuesta depende del tipo de objeto sobre el que se apliquen. Por ejemplo, nos deja meter cosas dentro de la caja, pero no nos deja meter el papel en el bolígrafo. También nos deja abrir la caja, pero no nos dejaría abrir el bolígrafo o el papel ¿cómo sabe la librería qué respuesta es la más adecuada en cada caso?

Sencillamente porque en la definición de los objetos se lo hemos dicho. Observa la definición de la caja:

```
A caja is here. It is a container, openable, closed and
female.
```

Estas dos oraciones son afirmaciones (también llamadas descripciones), usadas para describir el mundo inicial (el estado de las cosas al arrancar el juego). La primera declara la existencia de un objeto llamado caja y su lugar al comenzar el juego: here, o sea 'aquí'. I7 asume que se está refiriendo al último lugar (localidad) declarado: La Celda. Puedes ver la ubicación inicial de las cosas del juego en la pestaña **Index>>World**. Muy útil, ¿verdad?

También es válido decir:

```
A caja is in the Celda.
```

Ahora bien, luego tenemos:

```
It is a container, openable, closed and female.
```

Con **It is**… , I7 asume que se está refiriendo al objeto declarado en la afirmación anterior (caja). Luego le dices a I7 que la caja será un contenedor, que estará cerrada y que será femenina. Es decir, le estas diciendo el tipo de objeto *(container)*, más un conjunto de adjetivos que lo caracterizan *(openable, closed, female)*.
Dirígete a **Index>Kinds** y verás de lo que hablo.

Allí puedes ver las clases que trae I7 de fábrica y que tu puedes usar al crear tus objetos. Las básicas son **room, thing, direction y region**. De allí se deriva todo. Nuestra caja pertenece a la clase container. ¿La encontraste? Entre corchetes te muestra la cantidad de containers que tiene tu juego. Haz clic en la lupita y te mandará a la definición de la clase:

```
container, a kind of thing (plural containers)
Represents something into which portable things can be
put, such as a teachest or a handbag. Something with a
really large immobile interior, such as the Albert Hall,
had better be a room instead.
```




```
Usually open not closed, unopenable not openable, unloc-
ked not locked.
Usually not lockable.
Can have carrying capacity (a number).
</code>
```

Lo primero que te dice es que deriva de la clase thing. Luego brinda algo de información y sugerencias de uso. Después se listan los adjetivos de la clase, por defecto un container será abierto *(open)*, sin posibilidad o mecanismo de abrir-cerrar *(unopenable)*, sin traba *(unlocked)* y sin posibilidad de cerrojo *(not lockable)*. O sea una caja sin tapa. Observa que también te muestra el adjetivo opuesto (closed, openable, etc), para que también puedas usarlo en tu código. El resto de los adjetivos los hereda de su clase madre: thing. Échales un vistazo.

"Can have carrying capacity" te dice que **puede contener cosas**. Esta carrying capacity es una propiedad y puede contener valores numéricos (según cómo lo definas, pueden ser numéricos, de texto, etc.)

Bueno, estos adjetivos, propiedades y reglas, son los que I7 usa para modelar el comportamiento del mundo y las respuestas que te dará el juego. ¿Entiendes? **Tu también puedes definir tus propios adjetivos** y demás, pero eso es tema más avanzado. En todo momento tienes la ayuda en línea que puedes usar y explorar. Vamos, no te quedes esperando! Así yo aprendí muchas cosas.

Ahora bien, volvamos a nuestro ejemplo: queremos una caja con tapa y que esté cerrada:

```
It is a container, openable, closed and female.
```

"Container" indica que se **pueden meter cosas dentro**. **"Female"** es para que la librería sepa que **cuando te refieres a la caja debe responder "Cogida", en lugar de "Cogido"**, por ejemplo. "**Openable"** que **se puede abrir y cerrar.** Por último **"Closed"** indica que **inicialmente está cerrada**. Como vimos, **closed es el opuesto a open.**

Por otra parte el papel y el bolígrafo no tienen esa línea que especifican mas características, lo cual significa que no tienen todas esas propiedades que tenía la caja. En particular no son "femeninos" (por tanto son masculinos), no son recipientes o containers (no se puede meter cosas en ellos) y no son abribles (rechazarán el verbo ABRIR y CERRAR). Toman los valores por defecto de la clase a la que pertenecen: thing (**si no le dices qué son, I7 asume que son things**).

```
The player carry a boligrafo.
Understand "boli" as boligrafo.

A cupula de cristal is here. The printed name is "cúpula de cristal".
   The description is "Está abierta."
   It is container, openable, closed and female.
   It is fixed in place and transparent.
   Instead of examining the closed cupula, say "Examinando con dete
cúpula descubres una
The game has been successfully compiled
```

```
The papel is in the caja.
```

Allí mencionas al nuevo objeto (el papel) y le dices donde está (in the caja). Pudieras haber empezado la oración con "A papel is…" , es lo mismo.

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato

```
The player carry a boligrafo.
```

Una bonita forma de decir que **al comenzar el juego**, un bolígrafo **estará en el inventario del jugador**.

Creo que te vas dando cuenta de la importancia de los verbos en la descripción del mundo. Ya hemos usado is, carry…. Pero hay más. Incluso **se pueden crear nuevos verbos**. Puedes verlos en **Index>>Phrases>>Table of verbs** .
Pero a no confundirse, son verbos para el código de programación (tu pestaña Source), no para el prompt del jugador (el juego compilado). Como hemos visto, estos verbos se usan en las afirmaciones.

En general una afirmación está compuesta por.

```
A caja        is in          the Celda        .
descripción   parte-verbo  descripción    punto-final
```

Por último tenemos

```
Understand “boli” as boligrafo.
```

Aquí se define un sinónimo para bolígrafo (e inform lo agregará a su diccionario o vocabulario interno). Así, el juego entenderá cuando el jugador escriba EXAMINA BOLIGRAFO o EXAMINA BOLI.
(Nota: Cuando introduces a los nuevos objetos en tu código, NUNCA uses acentos (cajón) u otros signos raros (eñes, etc). Esto es porque antes que nada inform le quita los acentos (y eñes) a las palabras escritas por el jugador. Y entonces no coincidirán con las palabras del diccionario del juego, haciendo esos objetos inaccesibles.)

Sigue experimentando tú mismo.

¿Qué otras cosas harías como jugador? Probablemente tratarías de leer el papel o de escribir en él con el bolígrafo. Además tratarías de examinar todo lo que se menciona en el juego, y por supuesto tratarías de abandonar esta habitación en dirección Norte, Sur, Este u Oeste. Aquí nos topamos con las limitaciones de este mini-juego: la habitación no puede abandonarse, los objetos no tienen “nada especial”, no comprende el verbo escribir y no nos deja hacer algunas acciones obvias (como romper el papel, por ejemplo).
Esto se debe a que no hemos programado nada aún. La librería sabe manejar algunas situaciones que son válidas para el caso general, pero si en algún caso particular queremos que un objeto se comporte de forma diferente a la prevista por la librería, habrá que programarlo.



Esta es la filosofía de diseño de Inform: sólo hay que programar las excepciones a la regla general y dejar que la librería se ocupe de todo lo demás. La librería ya sabe que dentro de un recipiente se pueden meter cosas, sólo debemos programar las excepciones (es decir, que cierto objeto no pueda meterse dentro de cierto recipiente, o bien que cuando se haga eso ocurra algo especial). En el capítulo siguiente trataremos eso. De momento vamos a ver qué más puede hacerse sin programar mucho más código aún.

Mejorando las descripciones

Podemos mejorar las descripciones de los objetos, de modo que ante la orden EXAMINAR no responda el insulso “No observas nada especial”. Para ello basta añadir una descripción a cada objeto.

Es recomendable escribir, todo lo relacionado con un objeto en un mismo párrafo, para que sea fácil al programador ver todo el texto relacionado con ese objeto. En cierta forma, escribir un juego es como escribir con oraciones sencillas (en *spanglish*) las características más importantes del mundo del juego. Ya hemos visto cómo en la caja aparecen una serie de palabras (femenino recipiente abrible ...) que no son sino características especiales de este objeto, llamadas atributos o adjetivos (en el help de I7 también los verás como either/or properties por sus características de si/no o ‘bipolaridad’).

La librería permite EXAMINAR cualquier objeto del juego, pero por defecto producirá la respuesta “No observas nada especial”. Excepto en el caso de la caja, para la cual, por ser un recipiente, en lugar de decir eso nos dice el contenido (siempre que esté abierta). Si queremos que diga otra cosa, debemos asignar una descripción al objeto. Para esto basta añadir algo como lo siguiente:

```
The papel is in the caja.
    The description is “El papel dice ‘Tonto el que lo
lea’.”
```

"lucha con [someone]" [E1]
"lucha [someone]" [E1]

Rules controlling this action

instead	*attacking the papel*	
check	*an actor attacking*	block attacking rule

(NOTA: El signo apóstrofe cuando aparece dentro de una cadena de texto, se convertirá en unas comillas cuando sea impreso. Además, en cualquier cadena de texto que se use en una afirmación, si termina con un signo de puntuación de cierre (punto, admiración o pregunta) no hace falta cerrar la afirmación con punto final).

The description is… está hablando de una propiedad del papel: description. Y en general, esa es la sintaxis para setear las propiedades en I7. Para ser más específicos, podríamos decir:

```
The description of the papel is “El papel dice ‘Tonto el
que lo lea’.”
```

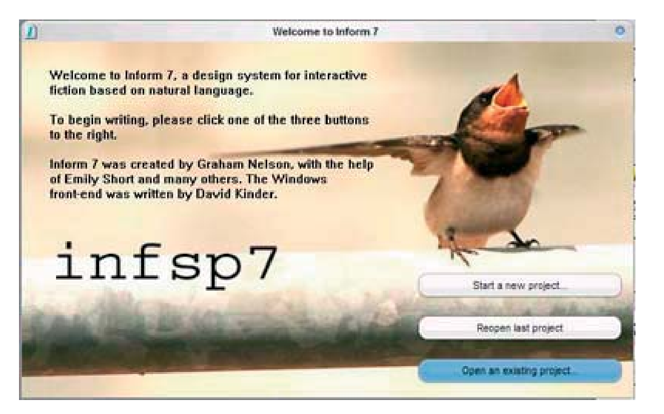
Pero como en el código ya venimos hablando de la caja, I7 asume correctamente The description is…

Cursillo práctico de Inform 7

I - Nivel Novato

Esta descripción aparecerá si el jugador intenta los verbos EXAMINA o LEE con el papel. De la misma forma puedes asignar una descripción al boligrafo o a la caja. Pero atención, si hacemos una descripción para la caja, entonces la librería abandonará su regla por defecto según la cual mostraba los contenidos de la caja, para mostrar en cambio nuestra descripción. Es decir, si pones:

```
A caja is here. It is a container, openable, closed and
female.
    The description is “Es una caja de cartón, de aspec-
to endeble.”
```



Cuando el jugador ponga EXAMINAR CAJA ya no recibirá el mensaje “No puedes ver lo que hay dentro de la caja porque está cerrada”, sino que recibirá la respuesta “Es una caja de cartón de aspecto endeble”. E incluso si la caja está abierta, la librería ya no dirá “En la caja hay un papel”, sino nuestra descripción. Si el jugador quisiera ver lo que hay dentro de la caja, ya no bastaría EXAMINAR CAJA, sino que debería poner MIRA DENTRO DE LA CAJA, o MIRA EN LA CAJA o BUSCA EN LA CAJA. Por supuesto estas son las reglas de la librería, las cuales no son inamovibles. Si queremos otra cosa, la programaremos como una variante del caso general.

Vaya! Estuvo bien por ahora. En el siguiente artículo pasaremos a mayores.

Hasta la próxima!

Sarganar
es el desarrollador de la librería de Inform 7 al español



La historia de Inform en Español

por Jarel

LA HISTORIA DE INFORM EN ESPAÑOL. CAPÍTULO 1

Hace mucho tiempo, en un pueblecito de las montañas, vivía un eventual aficionado a las aventuras conversacionales ajeno a la existencia de otros como él... allá en los páramos de la meseta.

Y es por esto que sólo se relacionaba con los guiris.



Zak era su nombre...

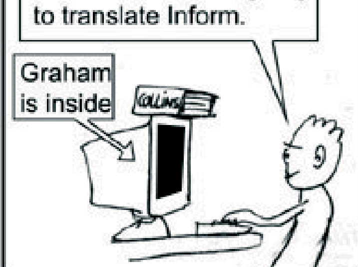
My name is Zak

Un buen día nuestro hombre se decidió a traducir uno de los muchos parsers guiris, con el objetivo de tener una herramienta para programar aventuras en castellano.

Optó por Inform, ya que por aquella época el manual de TADS no era libre...

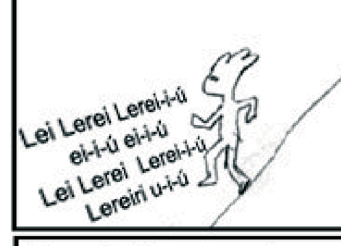


Y se puso a ello...



LA HISTORIA DE INFORM EN ESPAÑOL. CAPÍTULO 2

Un buen día, Zak bajó de las montañas para explorar qué había al otro lado...



Y en las llanuras encontró una extraña taberna en la que decidió entrar...





Parecían buena gente.

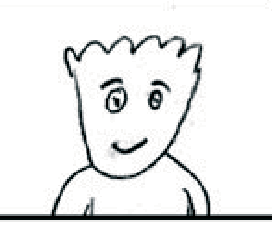
...aunque usaban extraños parsers con "condactos" y tablas de mensajes



Y aunque de vez en cuando discutieran...



Había llegado al lugar adecuado para dar la gran noticia: Inform traducido al español...



La historia de Inform en Español

por Jarel









Nota 1: Aunque la historia se basa en testimonios reales, estos han sido modificados y EXAGERADOS en aras de la comicidad, así como los personajes intervinientes, que en ningún caso se corresponden con la realidad.
Nota 2: La historia de Inform en español no termina aquí, pero este cómic sí.

Publicidad de la 3ª Minicomp

Jarel realizó una tira cómica para animar a la gente a participar en la **3ª Minicomp** *(www.caad.es/minicomp)*, que a la postre resultó ser una de las comps com más participación de los últimos tiempos. **¡Gracias Jarel!**



Especial Minicomp

Resultados de la 3ª Minicomp

Amigos, he tenido el placer de organizar la 3ª Minicomp, una idea que surgió en el foro y que adapté fielmente de las bases originales, de allá por el 99, para intentar completar un año un tanto escaso de aventuras. El resultado ha sido óptimo y en total fueron 9 las aventuras presentadas.

El concurso tenía como objetivo fomentar la creación de aventuras, así como explotar las posibilidades del género en terrenos como la interacción con objetos y personajes. Además, servirá para ampliar la base de aventuras con código fuente disponible, como fuente de ejemplos para los distintos parsers y lenguajes de programación.

Por ello las aventuras participantes son excepcionalmente breves y desarrolladas dentro de unas estrictas limitaciones. Ello permite desarrollar más concienzudamente aspectos como la interactividad y el detalle de objetos y escenarios. También ayudó a participar a aventureros que no disponían del tiempo necesario para hacer realidad una aventura completa y extensa.

Resultados

- **Mejor aventura**: Hierba tras el cristal, de Mel Hython
- **Mejor PSI**: Módulo de información LM-235 (Voz en Hierba tras el cristal)
- **Más original**: Roleando, de Depresiv
- **Mejor literatura**: Hierba tras el cristal, de Mel Hython
- **Mayor interactividad**: Estación, de Baltasar el arquero

Aquí tenemos la lista de participantes y su puntuación final:

Lista de participantes

Título	Originalidad	Literatura	Interactividad	Mejor PSI	Mejor Obra
Afuera	6,1	7,6	6,3	Jugador	7,3
Antes o después	7,1	8,45	4,6	-	5,5
Boxman	6,58	5,09	5,18	María	7,5
Como el diablo esnifando una raya	6,6	6	3,9	-	5
Estación	6,9	6,8	7,7	-	7,6
Hierba tras el cristal	7,9	8,6	7,3	Voz, Lémur	10
Roleando	9	4	5,2	-	6
Subterránea	5,7	7,2	7,54	-	8,3
Yuriko in the Mausoleo	5,54	5,18	4,9	-	4

* Todas las aventuras participantes se pueden descargar desde la WikiCAAD en www.wikicaad.net/Minicomp

Poco más puedo decir que no haya dicho ya: **mi más sincero agradecimiento a todos los autores, y a los jugadores**, ya que sin ellos poco sentido tendría todo ésto.



Crucigrama Aventurero

por Jarel

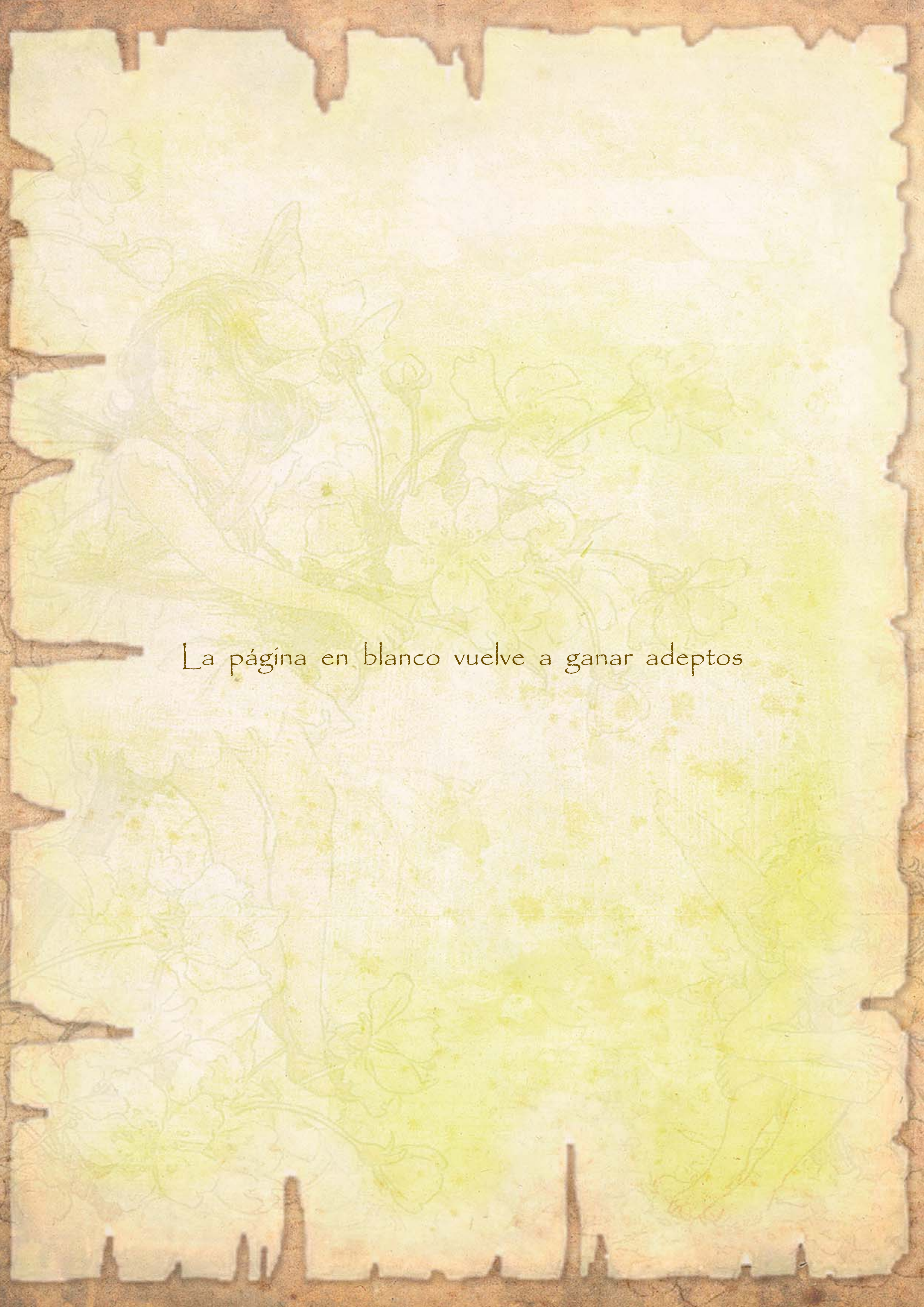
	1							2		
	3	4		5		6		7		8
			9				10	11		
12			13		14					
									15	16
17			18		19					
	20					21	22	23		24
			25							

CRUCIGRAMA AVENTURERO

Leyenda:
Iz. izquierda, De. derecha, Arr. arriba, Ab. Abajo.

1. *Iz. dirección dudosa*
2. *Iz. trabajo para orientarse / De. aventuras guiris*
3. *Ab. de un solo canal*
4. *Ab. traducción de la traducción / Arr. final de un infinitivo*
5. *Arr. dirección / Ab. premios guiris (al revés)*
6. *Ab. nació en valencia y ahora vive en la red*
7. *Iz. y De. dirección*
8. *Ab. acción muy común de la que nunca se escribe el verbo*
9. *Iz. Imagen Muy Grande / De. Lamento / Arr. inteligencia artificial*
10. *Arr. Aventurilla, sin vocales, y al revés*
11. *Ab. máxima nota en guirilandia*
12. *Arr. compresión libre (al revés)*
13. *Iz. dirección negativa / De. sinónimo de MIRAR en algunas aventuras*
14. *Arr. habitante de las aventuras (al revés) / De. el que mejor se conoce una aventura*
15. *Iz. si no lo sabes... (al revés) / Arr. lugar para el debate (al revés) / Ab. herring (al revés)*
16. *Ab. abreviatura*
17. *Ab. extensión de fichero de aventura poco usual*
18. *Iz. Linux lo es (al revés)*
19. *Ab. sabia dirección / De. se usa para preguntar por un lugar*
20. *Iz. esperar / De. herramienta oxidada*
21. *Ab. Informa...*
22. *Arr. autor de antiguo parser (al revés) /Ab. generalmente impronunciada*
23. *De. y Ab. dirección copulativa*
24. *Ab. para buscar en tus bolsillos*
25. *Iz. puerta del diablo / De. parser eterno (sin la letra final)*




La página en blanco vuelve a ganar adeptos